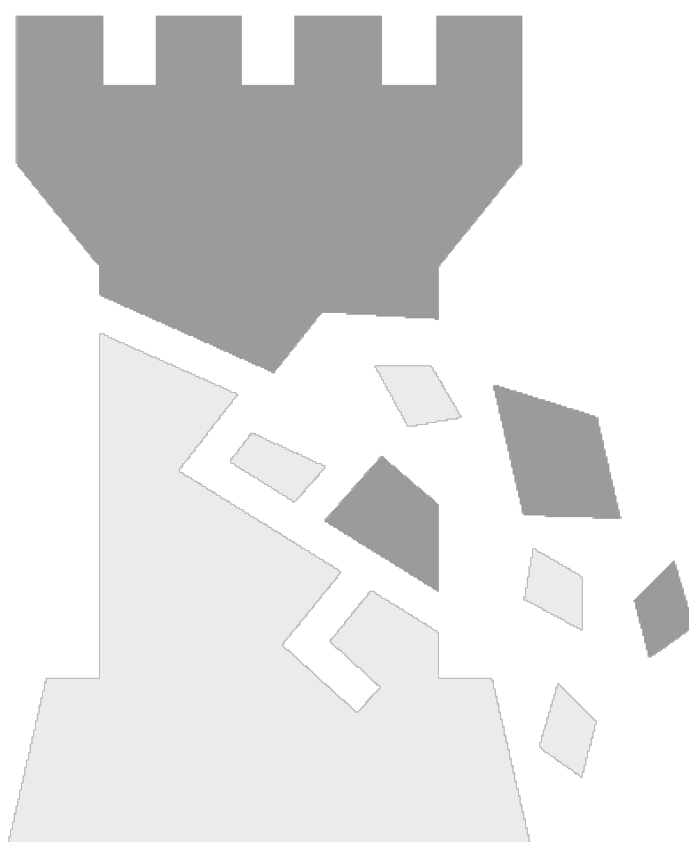


Mroczna wieża

autor: Tomasz Misterka



Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji „[Uznanie autorstwa 3.0 Unported \(CC BY 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)”.

Spis treści

Wstęp.....	3
Archetypy bohaterów graczy.....	3
Wioska „Kwaśna Woda”.....	4
Otoczenie wieży.....	5
Ruiny wieży.....	5
Dobudówka.....	5
Wieża - parter.....	6
Wieża – I piętro.....	6
Wieża – II piętro.....	7
Wieża – piwnica.....	8
Las – spotkania okolicznościowe.....	10
Zakończenia.....	11

Wstęp

Mroczna wieża to scenariusz do gry RPG.

Przeznaczony jest do rozegrania na 1-2 sesjach (około 4-5 godzin), dla drużyny od 2 do 4 postaci.

Opracowany został pod kątem wykorzystania w systemach PSIKUS lub FUNT.

Przygoda jest utrzymana w konwencji fantasy.

Można go dostosować do innych systemów, dobierając odpowiednie charakterystyki przeciwników.

Podana przy bohaterach niezależnych **ilość trafień**, oznacza ile razy postacie graczy muszą odnieść sukces, by pokonać przeciwnika.

PT (poziom trudności), to ilość kostek utrudnienia, stosowany w systemie FUNT. Od tej wartości należy odjąć kostki ułatwienia, wynikające z możliwości bohaterów i na koniec dodać kostkę testową.

Kursywą zostały oznaczone w przygodzie istotne informacje dla Narratora.

Bohaterowie graczy są dzielnymi poszukiwaczami przygód. Trafiają do małej, ufortyfikowanej wioski nieopodal której znajduje się stara, zniszczona wieża maga. Wieści o ukrytych w niej skarbach przyciągają podobnych do nich wędrowców. Żadna z grup, które wcześniej badały tajemniczą budowlę nie wróciła – przynajmniej tak twierdzą mieszkańcy wioski. Czy bohaterowie odkryją jej magiczne sekrety?

Wioska również posiada swoją tajemnicę.

Archetypy bohaterów graczy

- **Czarodziej:** Ponury mag, nawet w łaźni nie rozstaje się ze swoim medalionem. Pragnie zdobyć kolejne magiczne artefakty i tajemnice.
- **Czarodziejka:** Zamiłowanie do fajerwerków i kolorowych strojów kosztuje niebotyczne sumy. Znajomość odpowiednich zaklęć to opłacalna sztuka, ale apetyt rośnie w miarę jedzenia. Tajemnicza budowla, może kryć wiedzę, którą da się potem wielokrotnie sprzedać z zyskiem.
- **Kapłan:** Jako przedstawiciel zakonu, służącego bogini życia / natury / ognia (niepotrzebne skreślić), przemierza świat walcząc ze złem, czyli tym wszystkim, co on uzna za niewłaściwe. Niewłaściwe jest również to, by wszelkie dobro, które można obrócić na chwałę bogini (i jego) niszczało w opuszczonej wieży.
- **Kapłanka:** Oddana swojemu bogu, nie do końca była w stanie porozumieć się ze swoją przełożoną. Na drodze trudnych „negocjacji”, doszły do porozumienia, że klasztor wraz z okolicznymi wioskami jest jednak za mały dla nich dwóch. Od tamtej pory, bohaterka szuka miejsca, w którym mogłaby osiąść, przy okazji wybawiając ludzi od zła i chorób a czasem sprowadzając na nich szaleństwo.
- **Łotr:** Kilkakrotnie zwiewał spod szubienicy. Poszukiwany w paru miejscach listami gończymi. Chętnie coś zwędzi, Cierpi na wieczny głód gotówki, wydawanej na przekupywanie sędziów i łowców nagród.
- **Łotrzyca:** Uroczą zabójczyni z żelaznym wachlarzem. Szuka swojego partnera. Być może przeszukiwał z inną grupą ruiny pobliskiej wieży maga.
- **Wojownik:** Rubaszny najemnik. Świetnie strzela z automatycznej kuszy. Wiecznie brakuje mu pieniędzy, które przepuszcza w karczmach.
- **Wojowniczką:** Niezależna i zwinna. Gotowa walczyć z całym światem, za pomocą swojej szabli. Chętnie przyjmie też od niego pieniądze, dobre wino i kąpiel.

Wioska „Kwaśna Woda”

Niewielka wioska otoczona ostrokołem. Za ogrodzeniem znajduje się kilka chałup i zabudowania gospodarskie. Część z nich wykorzystuje ogrodzenie jako tylną ścianę, będąc jednocześnie podestami strzeleckimi. Na środkowym placu rośnie rozłożysta Lipa, w której cieniu zbierają się mieszkańcy na narady. Wokół rozchodzi się słodki zapach i brzęczenie pszczoł. Jest też wspólna studnia z żurawiem. Woda z niej lekko zalatuje siarką i ma kwaskowaty posmak, ale orzeźwia.

Wioska otoczona jest polami uprawnymi graniczącymi z gęstym, mrocznym lasem. Na niewielkich, ogrodzonych pastwiskach pasą się małe stada owiec. Część z mieszkańców to myśliwi, drwale i smolarze. Są ostrożni i nieufni. Wioska nie wygląda na bogatą, choć uważny obserwator (**test utrudniony, PT=1**) może zauważyć u niektórych drobiazgi (pojedyncze pierścienie, naszyjniki etc.), stojące w sprzeczności z siermiężnością ubrań. Wieśniacy i wieśniaczki w razie walki używają też nadzwyczaj dobrej broni.

Wiosce przewodzi siwowłosa, krzepka **staruszka Radomiła**. Za dnia przesiaduje na ławeczce pod lipą. Nie rozstaje się ze swoim kosturem (długi, pięknie rzeźbiony w motywy roślinne kij – rzeźby wyglądają jakby żyły). Po zmroku znika, by znów od rana siedzieć pod lipą, jeszcze zanim pojawią się pierwsi ludzie by nabrać wody.

UWAGA: *Każdy mieszkaniec, wyciągający wodę ze studni, ofiarowuje Radomile kubek napoju.*

Radomiła (PT=4) to driada lipy, opiekująca się wioską. Próba uszkodzenia drzewa lub zaatakowania wioski oznacza zdecydowany opór i atak na drużynę. Wieśniacy nie są tacy bezbronni na jakich wyglądają, trudnią się rozbojem. Jeśli drużyna, osłabiona po „wizycie w wieży” lub innych przygodach, wróci do wioski – spróbują ją ograbić w najbardziej dogodnym momencie. Chętnie użyją podstępów, włącznie z ucztą i „uśpieniem”. Oszolomionych porzucą głęboko w lesie, na pastwę dzikich zwierząt, uzbrojonych jedynie w noże.

Radomiłę można zabić tylko ścinając drzewo (około 5 mocnych ciosów lub analogicznych obrażeń). Wszelkie rany zadane jej regenerują się w kolejnej rundzie, włącznie z odciętymi kawałkami ciała. Dysponuje zaklęciami natury – może przyzywać rój pszczoł, oplątywać przeciwników powojem, łapać ich nogi korzeniami i uderzać gałęziami lipy, jeśli będą w jej zasięgu.

Lipa (5 trafień, PT=0) jest wrażliwa na ogień i mróz. Można ją też ściąć nadającą się do tego bronią. Radomił i mieszkańcy wioski będą czynnie stawiać opór każdemu, kto będzie chciał ściąć lipę.

Wieśniacy i wieśniaczki (1 trafienie, PT=2) są silni i chciwi, choć niewyszkoleni. Mają też przewagę liczebną, ale będą unikać bezpośredniej konfrontacji. W razie potrzeby przeprowadzenia walki, stanie do niej **[ilość graczy]*3** wieśniaków. Pozostali pochowają się w domach. W wiosce jest około 40 osób różnej płci i w różnym wieku.

Plotki i informacje:

- *Wieża i jej otoczenie, to dla wieśniaków przeklęte miejsce, z którego nikt nie wraca. Kiedyś siedziba potężnego maga. Zniszczył ją ogromny pożar wiele lat temu – pamięta go jedynie Radomiła, która już wtedy była najstarsza w wiosce.*
- *Wieśniakom dokuczają bandy goblinów i rozbójników, włóczących się po lesie.*
- *Kilka owiec wygląda na osłabione i chore. Bliskie oględziny mogą ujawnić małe ranki – ślady po ukąszeniach wampira (śpi w wieży). Wampir nie atakuje wioski, znajdującej się pod ochroną Radomiły, ale jest w stanie wysać krew z istot poza jej obrębem.*

Otoczenie wieży

Na niewielkim, porośniętym splątanymi krzewami kłujących jeżyn, pagórku widać ruiny okrągłej, kamiennej wieży z niewielką dobudówką. Jej szczyt wygląda jakby był roztopiony niczym wosk. Wielkie, kamienne krople ściekają po jej bokach zastygłe w niemym świadectwie potęgi, która zniszczyła wieżę. Z zewnątrz wygląda na około dwupiętrową. Najwyższy poziom został „stopiony”. Na pierwszym i drugim piętrze widać małe, ciemne okienka. **Uważna obserwacja (PT=1)** wykáže, że są w nich kolorowe, mieniące się witraże, ale z zewnątrz wydają się czarne.

Przedarcie się przez jeżyny (PT=1) nie jest proste. Może wymagać odpowiedniego testu. Jego niepowodzenie to spotkanie z ukrytym w gąszczu dużym, jadowitym węzem. Kosztem pobocznym testu jest podarte ubranie lub sakwa z ekwipunkiem i możliwość zgubienia czegoś. Jeśli bohaterowie zdecydują się „wyciąć sobie drogę”, wąż zaatakuje. Test na zaskoczenie **(PT=0)**.

Jadowity wąż (2 trafienia, PT=3) ma parę metrów długości. Jest duży i silny. Przemieszcza się szybko między krzakami jeżyn, atakując ugryzieniem. Może też „podcinać” swoim ciałem poszukiwaczy przygód, oplatać ich i dusić. W kłach węża znajduje się trucizna, paralizująca ofiary.

Ruiny wieży

Wejść do wieży w „tradycyjny” sposób, można jedynie przez niewielką, przylepioną do niej dobudówkę z zapadniętym, gontowym dachem.

Dobudówka

Małe okienko jest wybite. Drzwi połamane, trzymają się na jednym zawiasie. W środku, na glinianym, popękany klepisku widać marną trawę i małe samosiejki, resztki połamanych, nadpróchniałych mebli (stół, dwa krzesła, ława) oraz ogryziony, niekompletny szkielet. W kącie stoi skrzynia z nadrażanym wiekiem. Wygląda jakby w środku były jakieś papiery i mały, błyszczący pierścień. **Skrzynia to mały mimik**. W ścianie między wieżą a dobudówką są żelazne, solidne drzwi. Nieco przeżarte rdzą. Otwarte skrzypią, chyba że się je wcześniej naoliwi. Jeśli ktoś obejrzy dokładnie zamek, może odkryć, że kiedyś była w nim **pułapka (trucizna) – obecnie zdezaktywowana**.

Mimik (2 trafienia, PT=3) udaje rozbitą skrzynię z zawartością. Jest inteligentny. Próba grzebania w nim, bez sprawdzenia czy to faktycznie skrzynia, lub dokładnego obejrzenia, to szansa na atak z zaskoczenia (test walki utrudniony w pierwszej rundzie, nawet dla wojowników i łotrów). Wcześniejsze odkrycie, że to mimik, oznacza normalną walkę. Jeśli „skrzynia” zostanie zignorowana, mimik zaatakuje z zaskoczenia ostatnią osobę wchodzącą do wieży. Mimik atakuje „wręcz”, tworząc kamienne i drewniane odpowiedniki broni (maczugi, zastrzone kije etc). Ranny może próbować uciec do lasu, na krótkich nóżkach.

UWAGA 1: Jeśli drużyna uniknęła węża, mimik może paść jego ofiarą.

UWAGA 2: Ofiarowanie mimikowi jedzenia lub inna próba „zaprzyjaźnienia” **(PT=2)**, która zakończy się sukcesem może prowadzić do „dogadania się z nim”. Mimik może zdradzić drużynę, że w piwnicy śpi wampir.

Zdezaktywowana pułapka (PT=1) może nadal okazać się groźna. Przy epickim niepowodzeniu (Nie i...) podczas jej badania, sprawdzający może się skaleczyć i ulec zatruciu. Tymczasowy paraliż może opóźnić działania drużyny lub sprowokować atak mimika, podstępnie wykorzystującego okazję.

Wieża - parter

Ciemne, okrągłe pomieszczenie oświetla jedynie tyle blasku ile wpadnie przez otwarte drzwi. Z wnętrza śmierdzi zwietrzałą spalenizną, rozkładem i gnijącym mięsem. Po prawej stronie leżą na wpół zjedzone, rozkładające się zwłoki mężczyzny (to „spiżarnia” mimika). Po lewej znajduje się ubrudzony sadzą kominek z resztkami zwęglonego, starego drewna. Dawno w nim nie palono. W środku, na metalowym, nadrdzewiałym haku wmurowanym w ścianę, wisi pęknięty, miedziany kociołek. Pod jedną ze ścian stoi zarwane, spróchniałe łóżko. Gnijące resztki pościeli i zawilgocony siennik roją się od drobnego robactwa. Obok niego widać resztki skrzyni z przegniłymi ubraniami (resztki szat maga). Kiedyś były zapewne eleganckie. Dziś to nic niewarte szmaty.

W drewnianej podłodze, na środku widać zamkniętą klapę, prowadzącą do **piwnicy**. Do jednej ze ścian przystawiona jest nadpróchniała drabina, wiodąca do otworu w suficie (**I piętro**). To wejście na pierwsze piętro. Sufit zbudowany jest z drewnianych belek – nawet z dołu widać, że są nadpalone i mogą być dość niebezpieczne.

UWAGA: Wykorzystanie spróchniałej drabiny, wymaga testu (**PT=1**), czy wytrzymała ciężar wchodzącego.

Wieża – I piętro

Nadpalona podłoga skrzypi i grozi zarwaniem (opcjonalne testy). Na środku widać poskręcane od żaru i pocięte resztki mosiężnych instrumentów (luneta, stojaki etc. wszystko zniszczone – złom). Prawdopodobnie spadły podczas pożaru na niższe piętro gdy przepaliła się podłoga. Leżą na nieco grubszej warstwie popiołu i szczątków, które były prawdopodobnie stołem z krzesłem. Przy ścianie widać spopielone resztki regału. Rozgrzebanie ich ujawni mały, metalowy, okopcony tubus. W środku znajduje się częściowo **zniszczony zwój**.

Sufit pierwszego piętra praktycznie nie istnieje. Ze ścian wystają resztki zwęglonych belek nośnych.

Okna, zarówno na pierwszym jak i na drugim piętrze są całe. W ich ramach znajdują się cztery **witraże**, przedstawiające różne miejsca. Koncentracja na nich powoduje wrażenie „przenoszenia”.

Zniszczony zwój z tubusa. Próba jego odczytania to test utrudniony (**PT=1**) nawet dla wprawnego skryby. Krytyczne niepowodzenie, powoduje jego spalenie i wybuch kuli energii, która rani wszystkich znajdujących się w bezpośredniej bliskości. Sukces pozwala zidentyfikować rytuał zapisany na zwoju jako (1k6):

1. Stworzenie jedzenia
2. Leczenie ran
3. Odrucie
4. Uleczenie z choroby
5. Płomienna włócznia
6. Przyzwanie mniejszego demona ognia

Witraże na pierwszym piętrze to nieaktywne portale relokacyjne. Z ich pomocą można było się przenieść w odległe zakątki świata, które są na nich wyobrażone – Leśna polana, Wysoki klif nad morzem, Ciemna jaskinia z fosforyzującymi grzybami, Wysoki górski szczyt. Aktywacja ich powinna być bardzo trudna (**PT=3**) – wymaga specjalistycznej wiedzy, dostrojenia i umiejętności magicznych.

Można spróbować je wymontować i sprzedać – jako witraże będą trochę warte (1 punkt bogactwa), a jeśli trafią do specjalisty, który będzie umiał je wykorzystać ich cena może być dwukrotnie większa.

Wieża – II piętro

W zasadzie jest nieosiągalne, można się jednak wspiąć zarzucając linę na resztki podłogi. Znajdują się na nim 4 kolejne portale w witrażach, tym razem wiodące do innych planów. Górna część kamiennych ścian jest stopiona i zeszkłona.

Witraże na drugim piętrze: *Jeden witraży jest pęknięty, widać na nim jakby wykrzywioną w bólu twarz starszego człowieka. Oczy sprawiają wrażenie jakby żyły i nadal cierpiały. Pozostałe witraże wyobrażają wodny świat, jałową, skalistą pustynię i trąbę powietrzną. To również portale, ale wiodące na plany żywiołów. Uważnie się przypatrując, można odnieść wrażenie, że coś się porusza „z drugiej strony”. Aktywacja ich jest trudniejsza (PT=4) niż tych, które można znaleźć na I piętrze. Jeśli się powiedzie, drużynę czeka spotkanie z żywiołakiem lub ich grupą z odpowiedniego planu.*

Można spróbować je wymontować i sprzedać – jako witraże będą trochę warte (1 punkt bogactwa), a jeśli trafią do specjalisty, który będzie umiał je wykorzystać ich cena może być dwukrotnie większa.

Witraż z cierpiącą twarzą (Xandros – mag, elementalista, któremu się nie udało), *prowadzi do planu ognia. Jest tam uwięziony dawny właściciel wieży . Aktywacja portalu pozwala na skrócenie jego męki (śmierć, może ew. wyszeptać ostatnie słowo: „dziękuję”) – wiecznego przypalania ogniem, ale niesie ze sobą również ryzyko spotkania z żywiołakami ognia. To one odpowiadają za spalenie i „stopienie” wieży.*

Żywiołaki (ognia, powietrza, wody i ziemi – 2k6 trafień każdy, ilość: 1k6, PT=2+1k6) *to potężne istoty reprezentujące żywioły. Walka z nimi, to niezwykle trudne wyzwanie. Są wrażliwe na „żywioł przeciwny” (ogień – woda, ziemia – powietrze), użycie ich żywiołu wzmacnia je. Zwykła broń, może je ranić tylko na sukcesie z bonusem (Tak i..). Atakują właściwym dla siebie żywiołem. To dzięki, nieokiełznane istoty, ale można się próbować z nimi dogadać (PT=4).*

- **Żywiołaki ognia:** *humanoidy o konsystencji płonącej lawy lub duchy złożone z płomieni.*
- **Żywiołaki powietrza:** *trąby powietrzne, huragany porywające wszystko ze sobą.*
- **Żywiołaki wody:** *humanoidy o konsystencji przelewającej się wody, atakujące tworzonymi falami.*
- **Żywiołaki ziemi:** *humanoidy o twardości skał magmowych, ich uderzenia miażdżą wszystko na drodze, mogą wywoływać lokalne trzęsienia ziemi.*

Wieża – piwnica

Zejdźcie do piwnicy wiedzie przez klapę w podłodze. W środku jest ciemno i chłodno. Widać jedynie zarysy przedmiotów znajdujących się w środku. **Beczki (1k3)**, półka z ze starymi odczynnikami, **Kilka skrzyń (1k6+1)** – w tym jedna, podłużna, ustawiona pod ścianą – to „podrózna” **trumna wampira**, zrobiona dla niepoznaki ze zwykłej, długiej skrzyni. W jej wnętrzu, w stanie hibernacji leży **wampir**. W jednym z kątów, jest też spory worek wypełniony suchą, sypką ziemią (to ziemia z rodzinnego grobu wampira).

Wampir (3 trafienia, PT=4) obudzi się po otwarciu skrzyni lub na skutek głośnych hałasów, przy eksploracji piwnicy przez drużynę. Jest szybki, silny i głodny. Zaatakujcie śmiało – najchętniej bez ostrzeżenia (**pierwsza runda – test zaskoczenia PT=0**).

- Srebrna broń zadaje mu trwałe rany.
- Zwykła – osłabia, po dwóch trafieniach rozmyje się w mgłę i spróbuje uciec.

Jeśli mu się to uda, może później nękać drużynę nocami, z zaskoczenia dopóki się go nie pozbędą. Jest wrażliwy na światło słoneczne – rani go w fizycznej postaci, ale nie zabija. Wampir potrzebuje sług. Może porozumieć się z bohaterami, jeśli Ci zgodzą się na zostanie „dawcami krwi” lub dostarczą mu innego dawcę (np. wieśniaczkę). Próba oszukania wampira oznacza narażenie się na jego zemstę. Krwiopijca dysponuje umiejętnościami hipnozy i oszałamiania siłą umysłu.

Beczki zawierają wino, które leżakuje od dawna. Jeśli bohaterowie zdecydują się na degustację, gracz prowadzący pierwszego „degustatora” danej beczki rzuca kostką sześcienną:

1. Kwaśny sikacz. Zalatuje pleśnią.
2. Cienkusz nie wart uwagi.
3. Słabe, ale wytrzymało próbę czasu.
4. Całkiem znośne. Ma swoją moc.
5. Smaczne, półwytrawne i orzeźwiające.
6. Wino godne królewskiego stołu. Gdyby udało się je sprzedać, mogłoby być sporo warte.

Magiczne odczynniki (ilość: 2k6) zamknięte są w zakurzonych słojach i pojemnikach. Część z nich posiada etykiety, inne można próbować rozpoznać „na oko”. Ich wartość nie jest kolosalna, ale dla osób parających się magią mogą być przydatne. Gracz prowadzący postać sprawdzającą ich zawartość rzuca dwa razy kostką sześcienną na każdy pojemnik.

1k6	1: oczy	2: łuski	3: języki	4: kłacza	5: pazury	6: kolce
1	węża	węża	węża	tataraku	wilka	kaktusa
2	żaby	ryby	salamandry	skrzypu	kota	jeża
3	wilka	jaszczurki	żaby	belladonny	niedźwiedzia	płaszczki
4	ludzkie	krokodyla	ptaka	wiesiołka	jastrzębia	rozdymki
5	ptasie	bazyliuszka	wilka	brodawnika	harpji	akacji
6	rybie	smoka	wisielca	wierzba	smoka	mantikory

Skrzynia – trumna: Po pozbyciu się wampira, lub jego tymczasowym przepędzeniu, można przeszukać skrzynię służącą mu za trumnę. Znajduje się w niej mała, atlasowa poduszka, rozsypała garść suchej ziemi i sakiewka ze złotymi monetami (+1 punkt bogactwa).

Skrzynie, z wyjątkiem tej kryjącej wampira mają różną zawartość. Istnieje też szansa, że kryją pułapkę. Otwierając skrzynię należy wykonać test (ułatwiony, dla specjalistów w danej dziedzinie +2), czy udało się to zrobić bezpiecznie. Pech oznacza uruchomienie pułapki. Poniższa tabela zawiera w drugiej kolumnie możliwe pułapki a w trzeciej zawartość skrzyni. Ta ostatnia powinna być określona niezależnym rzutem po jej otwarciu.

1k6	Pułapka	Zawartość skrzyni / Skarb
1	Igła z trucizną (PT=2). Jeśli nie uda się jej uniknąć ukłuty bohater jest zatruty. Bez pomocy może umrzeć	Stare ubrania. Być może coś się nadaje do noszenia, lub ma jakąś wartość (test utrudniony PT=2).
2	Chmura paraliżującego gazu (PT=2). Z małego otworu wydobywa się pod ciśnieniem strużka zielonkawego gazu. Osoby bezpośrednio przy skrzyni są narażone na jego działanie. Jeśli im się nie powiedzie test, padają na ziemię sparaliżowane.	Papiery nadjedzone przez mole. Być może jest w nich coś ciekawego (test utrudniony PT=1). Jeśli tak, rzuć kostką sześcienną: 1-2: listy 3-4: mapa skarbu 5-6: zwój z zaklęciem – patrz zwój z tubusa .
3	Pocisk energii (PT=3). Uderza niespodziewanie w jedną z osób otwierających skrzynię. Uniknięcie go jest trudne. Jeśli się nie uda, oszałamia.	Trochę nadrdzewiałej broni. Coś z tego można wybrać, ale będzie wymagało naprawy i konserwacji.
4	Duch (2 trafienia, PT=3). Ze skrzyni wylania się duch, atakując najbliższą osobę. Jest nieprzyjazny. Będzie się starał wystraszyć bohaterów graczy na śmierć. <i>Trafienia liczone są tylko na „Tak...” oraz „Tak i...” ze względu na półprzenikliwość.</i>	Między ubraniami leżą poutykane mieszki ze srebrnymi i złotymi monetami. (+1 punkt bogactwa)
5	Niszczący wybuch (PT=4). Skrzynia wybucha a jej zawartość zostaje zniszczona. Wszyscy wokół niej sprawdzają, czy udało im się uniknąć odłamków. Jeśli nie – są ranni.	Skrzynia wypełniona jest pakułami, w których poukładane są małe pudełka z przegródkami. W ich środku, owinięte w atlasowe chusty znajdują się drogie kamienie. (+2 punkty bogactwa)
6	Mały demon ognia (3 trafienia, utrudnione PT=4). Ze skrzyni wyskakuje mały, szybki demon, który próbuje obrobić bohaterów z kosztowności i broni. Natychmiast odsyła je do swojego wymiaru (lub skrzyni demonologa, który go dawno temu przywołał). Każdy z bohaterów sprawdza czy udało mu się zatrzymać jego ekwipunek. Zaatakowany demon, będzie podpalał i parzył przeciwników. Może też zniszczyć łatwopalne przedmioty.	W skrzyni znajduje się nieprzezroczysta bryła białego wosku. W jego wnętrzu, owinięty w natłuszczony pergamin można znaleźć magiczny przedmiot. Rzuć kostką sześcienną: 1. Broń (miecz / kij / łuk), 2. Element ubrania (płaszcz / kapelusz / buty), 3. Błyskotka (pierścień / kolczyk), 4. Naszyjnik, 5. Przedmiot użytkowy (szklana kula / lampa / wahadełko), 6. Różdżka z zaklęciem (patrz zwój z tubusa).

Las – spotkania okolicznościowe

Otoczający wioskę Las nie jest zbyt bezpiecznym miejscem. Zamieszkują go dzikie zwierzęta.

Niektóre są magicznie zmienione. Włączają się też po nim bandy goblinów.

Bohaterowie **mogą trafić na spotkania losowe**, podczas swojej wędrówki w następujących okolicznościach:

- Przed dotarciem do wioski „Kwaśna Woda” (**jedno potencjalne spotkanie losowe**)
- W trakcie podróży między wioską a „Mroczną wieżą” (zarówno w jedną jak i w drugą stronę – **po jednym potencjalnym spotkaniu losowym**)
- Gdy będą wracali do cywilizacji po porzuceniu ich przez wieśniaków w lesie (patrz Finał) lub podczas powrotu do wioski w celu dokonania zemsty. (w obu wypadkach, ze względu na odległość istnieje szansa na **два potencjalne spotkania losowe**).

By sprawdzić czy nastąpiło spotkanie losowe, wybierz jedną osobę, której bohater „prowadzi grupę”. Określcie, czy zachowane są „względy bezpieczeństwa” - ma to wpływ na kostki ułatwienia.

Test „czy bohaterowie dotarli do celu bez przeszkód?”, ma domyślny **PT=0**. Wszelkie próby „cichego poruszania”, „zwiadu” etc. umożliwiają ominięcie potencjalnego spotkania lub dostrzeżenie go, zanim grupa zostanie zaskoczona.

Jeśli spotkanie ma miejsce, „przywódca” rzuca po raz kolejny kostką. Odczytaj wynik z poniższej tabeli i zastąp wylosowane spotkanie kolejnym „alternatywnym” z listy. Jeśli alternatywne ulegną wyczerpaniu, używaj ponownie tych, które pojawiły się jako pierwsze lub stwórz własne.

1k6	Spotkanie Losowe	PT
1	Banda goblinów i goblerek (ilość: 2k6, ilość trafień: 1 / każdy) urządziła zasadzkę.	2
2	Spalony szałas drwali / smolarzy / myśliwych – w środku zwłoki obrabowanej grupy.	
3	Resztki obozowiska, ślady sugerują że toczyła się tu walka (ślady wielkich łap wilka i ciężkich butów).	
4	Grupa groźnie szczerzących kły wargów (wielkie wilki, ilość: 1k6+1, ilość trafień: 2 / każdy). To dzikie bestie, zabijające dla przyjemności.	3
5	Dwa ogry (Bouk i Gouk), z wielkimi maczugami. Pobierają myto za „przejście przez polanę” i „za jej obejście” (ilość trafień: 3 / każdy).	4
6	Wędrowny kupiec Izydor , prowadzi lasem objuczonego konia. Towarzyszy mu ochroniarz Ben (ilość trafień 2 / każdy). Kupiec chętnie sprzeda swoje towary, ale też może rozważyć najęcie bohaterów. Zaatakowany będzie się bronił – umie walczyć.	3
	Leśni strażnicy płci obojga (ilość: 1k6, ilość trafień: 2 / każdy). Grupa zamaskowanych, leśnych strażników przemierza las w poszukiwaniu rozbójników, goblinów i wargów. Ich reakcja zależy od zachowania bohaterów. (Imiona: Jan, Emilia, Katia, Bogdan, Zeb, Vera)	3
	Grupa rozbójników płci obojga napada na podróżnych, rabując i mordując (ilość: 2k6, ilość trafień: 2 / każdy).	2
	Błędne ogniki (ilość 1k6, ilość trafień: 1 / każdy), zwodzą poszukiwaczy na bagna by ich utopić. Są zręczne i szybkie. Stosują uroki, wabiące odgłosy, omamienie i iluzję. Zaatakowane, będą uciekać – a jakże, w kierunku bagien. Zwabieni na bagna poszukiwacze przygód, muszą zdać test o PT=3 aby się na nich nie utopić.	2 / 3

Zakończenia

W zależności od podjętych przez bohaterów działań, przygoda może się zakończyć na kilka sposobów:

- **Bohaterowie mogą zginąć w wieży** – wszyscy lub ich część. Wiele zależy od ich zachowania, stają jedna przed poważnymi zagrożeniami (wampir, żywiolaki – jeśli się zdecydują na otworzenie portali w witrażach). Ci, którzy przeżyją mogą zakończyć przygodę na jeden z kolejnych sposobów.
- **Bohaterowie mogą** uporać się z głównymi wyzwaniami i ranni / osłabieni **wrócić do wioski**. Jeśli będą się chwalić łupami – wieśniacy spróbują ich obrabować podstępem (uczta, uśpienie, zostawienie daleko w lesie tylko z nożami). Zdobyte łupy wieśniacy spieniężą kupując potrzebne im narzędzia, ubrania i inne rzeczy.
 - Bohaterowie mają szansę wrócić do cywilizacji, przeżywając jedno lub dwa spotkania losowe w lesie. Ich wynik może nieco podreperować stan ich ekwipunku. Otwiera się przed nimi też możliwość przeżycia kolejnych przygód.
 - Bohaterowie decydują się odnaleźć wioskę i „zemścić się” - efekt jest zależny od podjętych działań. Wieśniacy mogą udawać skruchę, albo że ich nie poznają. Mogą też ich odpędzać, drwiąc że jak na poszukiwaczy przygód to raczej są słabo uzbrojeni. Czynną walkę wieśniacy podejmą w wypadku bezpośredniego ataku lub zagrożenia dla Lipy / Radomiła (**patrz wioska „Kwaśna Woda”**).
 - Jeśli przeżyją – otwiera się przed nimi możliwość przeżycia kolejnych przygód. Łupy z wioski mogą im dać dodatkowe 2 punkty bogactwa.
 - Jeśli zginą, wieśniacy pochowają ciała a kolejnym poszukiwaczom przygód, będą mogli sprzedać bajkę o dzielnych poprzednikach.
- **Bohaterowie mogą** uporać się z tajemnicami wieży i **wrócić „do cywilizacji”** okrężną drogą. Mogą też nie dać się omamić wieśniakom – zachowują zdobyte skarby i robią z nimi co chcą (podział, sprzedaż, wymiana na potrzebne wyposażenie etc.) - tym samym, otwiera się przed nimi możliwość przeżycia kolejnych przygód.